

Kredithai v1.00

Maximilian Auernhammer



Ein einsteigerfreundliches Pen-and-Paper-Abenteuer für 2-4 Spieler, Spielzeit etwa 4-5 Stunden. Das "Rookie's Die" Regelwerk wird genutzt. Die Spieler sollen einen Banküberfall planen und durchführen.

Allgemeines:

- [Einführung in die Spielwelt](#)
- [Charaktererstellung](#)
- [Gegenstände](#)
- [Wichtige Informationen zum Abenteuer](#)
- [Charakterprofile](#)
 - [John Download](#)
 - [Elsa Tesmer](#)
 - [Georg Krumm](#)
 - [Sandra Quwert](#)
 - [Peter Sparr](#)
 - [Jonathan Müller](#)

Das Abenteuer:

- [Zeitdauer und Polizei](#)
- [Prolog](#)
- [Gebäudekarte](#)
 - [Vor der Bank](#)
 - [Hinter der Bank](#)
 - [Geldautomatenraum](#)
 - [Hauptraum](#)
 - [Chefbüro](#)
 - [Korridor](#)
 - [Toilette](#)
 - [IT](#)
 - [Archiv](#)
 - [Saferaum](#)
- [Verfolgungsjagden](#)
- [Tipps und Lösungsmöglichkeiten](#)
- [Kampftabellen](#)

Lizenrechtliches

Einführung in die Spielwelt:

Das Setting ist mehr oder minder realistisch und spielt in der Gegenwart in Deutschland. Ein namhafter, aber skrupelloser Milliardär hat eine unglaubliche Summe Geld in einem Schließfach einer Bank namens Kredithai hinterlegt. Euer Ziel ist es diese Summe zu erbeuten und vom Schauplatz erfolgreich zu fliehen.

Ihr habt dafür vier Stunden Zeit diesen Raubüberfall durchzuführen. Vorgesehen sind drei Stunden Planung und eine Stunde Umsetzung. (Gilt jedoch als flexibel.)

Es ist nicht möglich dass Charaktere in diesem Universum sterben: Verliert ein Charakter alle seine TP, so wird er ohnmächtig und gilt als besiegt für den Rest des Abenteuers. Schusswaffen verhalten sich nicht-tödlich auf alles lebende (Gummigeschosse), jedoch verhalten sie sich normal in Bezug auf alles andere. (Beispielsweise können damit immer noch Lichter ausgeschossen werden, etc.)

Charaktererstellung:

Die Charaktere müssen nicht zwangsläufig Kriminelle sein, es ist ausreichend wenn sie nur eine Motivation haben eine Bank auszurauben.

Es steht den Spielern frei zu entscheiden ob ihre Charaktere bereits Kunden der Bank sind oder nicht.

Gangster	Saboteur	Spion
Fitness	Geschick	Wahrnehmung*
Zähigkeit	Schleichen	Überreden
Bedrohen	Taschendiebstahl	Menschenkenntnis*
Nahkampf	Sprengstoffe	Hacken
Fernkampf	Schlösserknacken	Schauspielern

* Wahrnehmung und Menschenkenntnis werden vom Spielleiter gewürfelt, deren Würfelerggebnisse sind für die Spieler nicht sichtbar.

- Die Talente **Zähigkeit, Fitness, Nahkampf, Fernkampf, Wahrnehmung, Geschick, Menschenkenntnis** und **Überreden** werden bereits im Rookie's Die Regelwerk erklärt.
- **Bedrohen** bringt Charaktere dazu Handlungen auszuführen die sie sonst nicht tun würden. (Erschwernis um 1 wenn keine Waffe getragen wird, Erleichterung um 1 wenn eine Schusswaffe getragen wird.)
- **Schleichen** umfasst das Umherbewegen ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Kann jedoch auch auf andere Handlungen (z. B. Tür unauffällig öffnen oder Verstecken) erweitert werden.
- **Taschendiebstahl** erlaubt es einem NPC Gegenstände aus dessen Inventar zu stehlen. Der NPC darf den Spielercharakter aber noch nicht entdeckt haben.
- **Sprengstoffe** umfasst das Platzieren und die Herstellung von explosiven Materialien. Zum Detonieren im richtigen Moment benötigt ein Spielercharakter den Zünder und muss auf dieses Talent würfeln.
- **Schlösserknacken** erlaubt das Öffnen von Schlössern ohne den passenden Schlüssel. Benötigt einen Dietrich.

- **Hacken** umfasst alles was ein Charakter an einem Computer oder Mobiltelefon ausführen kann. Benötigt einen Laptop oder zumindest ein modifiziertes Mobiltelefon.
- **Schauspielern** erlaubt es dem Charakter sich als ein spezieller anderer Charakter auszugeben oder seine Erscheinung zumindest so zu ändern dass man nicht mehr erkannt wird. Benötigt bei ersterem eine Verkleidung.

Gegenstände:

Die Spieler können sich im Laufe der Planungsphase eine Reihe von Hilfsmitteln über John Download beschaffen, solange dies in der Spielwelt und vom Aufwand her realistisch ist. Allerdings können langfristige Prozesse wie das Anfertigen einer Maske oder Nachschlüssels vom Spielleiter beschleunigt werden.

Bisher erlaubte Gegenstände:

- **Mobiltelefon**
(standardmäßig dabei, verbraucht keinen Platz)
Kann zur Kommunikation zwischen den Spielern oder zur Internetrecherche genutzt werden. Akku ist unbegrenzt. Möchte ein Spieler jedoch das Telefon zum Hacken benutzen muss es modifiziert werden und besetzt somit einen Inventarslot. (Siehe Modifiziertes Mobiltelefon.)
- **Modifiziertes Mobiltelefon**
(Klein)
Erlaubt das Hacken von Gerätschaften, hat wegen der erschwerten Bedienung einen um 1 erschwerten Wurf. Akku ist unbegrenzt.
- **Teleskopschlagstock**
(Klein | Nahkampfwaffe | Schaden: 2 | KritSchaden: 3 | Verdächtig)
- **Bumerang**
(Klein | Fernwaffe | Schaden: 2 | KritSchaden: 3)
- **Pistole**
(Klein | Fernwaffe | 10 Munition | Schaden: 3 | KritSchaden: 4 | Verdächtig)
- **Pumpgun**
(Groß | Fernwaffe | 4 Munition | Schaden: 5 | KritSchaden: 6 | Verdächtig)
Nach jedem Schuss muss durchgeladen werden (verbraucht 1 Runde).
- **Taser**
(Klein | 1 Ladung)
Benötigt keinen Würfelwurf vom Anwender, hat aber nur 2 m Reichweite, bei Treffer muss das Ziel auf Zähigkeit (TP-7) würfeln, bei Misserfolg ist das Ziel für eine Runde betäubt, bei kritischem Misserfolg gilt das Ziel sofort als gefesselt.

- **Sprengsätze mit Zünder**
(Klein | Sprengwaffe | 2 Sprengsätze | 6 Schaden | Verdächtig)
Sprengt Hindernisse weg. Jede Person innerhalb des 3 m Explosionsradius bekommt 6 Schaden.
- **Dietrich**
(Klein)
Nötig zum Schösserknacken.
- **Fesseln/Handschellen**
(Klein | 4 Fesseln | Verdächtig)
Kann überwältigte NPCs in einen Zustand versetzen der mit KO gleichwertig ist. Jedoch ist der NPC weiterhin ansprechbar.
- **Rauchgranaten**
(Klein | 2 Granaten | Verdächtig)
Benötigt kein Talent, erlaubt die sofortige Flucht vor NPCs.
- **Laptop**
(Groß)
Erlaubt das Hacken von Gerätschaften, hat im Gegensatz zum Telefon keinen Malus. Akku ist unbegrenzt.
- **Netzwerfer**
(Groß | Fernwaffe | 1 Netz | Verdächtig)
Schusswaffe, erlaubt das sofortige Fesseln des Ziels auf jede Entfernung. Es können auch mehrere Ziele gleichzeitig gefesselt werden wenn sie nah beieinander stehen.
***Beschreibung:** "Eine von John Downloads Erfindungen. Das Konstrukt gleicht einem Raketenwerfer, es verschießt aber Netze."*

Wichtige Informationen zum Abenteuer:

Zielsetzungen:

Die Spieler sollen sich Zugang zum Saferaum verschaffen, die Beute aus dem Safe holen und dann mit dem Fluchtwagen fliehen.

Scheitern des Abenteuers:

Das Abenteuer wird beendet und gilt als gescheitert, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Jeder Spielercharakter wird im Verlauf des Abenteuers besiegt.
- Jeder Spielercharakter wird von der Polizei überwältigt.

Charakterprofile:

- **John Download, 36 Jahre alt, Schieber:**
***Beschreibung:** "Ein nerviger Mann mit penetranter Stimme, er ist klein und hat gelbe Haare."*
***Menschenkenntnis:** "Er scheint genauso motiviert zu sein wie ihr. | Man kann ihm*

vertrauen.”

Er verhilft den Spielern zu diesem Auftrag und kann ihnen Gegenstände beschaffen sowie den Fluchtwagen fahren.

In der Bank Kredithai arbeiten insgesamt fünf Angestellte, welche sich allesamt zum Zeitpunkt des Abenteuers im Gebäude aufhalten.

- **Elsa Tesmer, 18 Jahre alt, Auszubildende zur Bankkauffrau:**
(8 TP | 1 AtkTalent | 2 Geschick)
Beschreibung: *“Eine kleine, junge Frau mit perfekt angezogenem Anzug mit einem penibel geknoteten, brünetten Dutt.”*
Menschenkenntnis: *“Sie ist permanent gut gelaunt, versucht ihren Beruf immer exzellent auszuüben und macht alles fein säuberlich nach Protokoll. | Man könnte sie ablenken indem man sie zu ihren Tätigkeiten hier fragt.”*
Verhalten: Sie ist sehr hilfsbereit, wird aber auf gefährliche Situationen panisch reagieren. Kann sehr einfach in Gespräche verwickelt werden. Wird bei zu starkem Verdacht die Polizei rufen.
Inventar: Safeschlüssel
Hintergrund: Plant eines Tages die Bank zu leiten.
- **Georg Krumm, 60 Jahre alt, Bankkaufmann:**
(8 TP | 1 AtkTalent | 2 Geschick)
Beschreibung: *“Ein älterer mürrisch-dreimblickender Mann mit dunklen und fettigen Haaren, sein Anzug ist unordentlich und schmutzdelig. Er hat wohl mal bessere Tage gesehen.”*
Menschenkenntnis: *“Dieser Zeitgenosse hat offensichtlich keine Lust mehr auf seinen Job und sieht definitiv urlaubsreif aus. Er scheint sich wenig für seine Arbeit zu interessieren. | Vermutlich ist er anfällig gegen Bestechungen.”*
Inventar: Safeschlüssel
Verhalten: Versucht menschlichen Kontakt auf ein Minimum zu begrenzen, und äußert sich eigentlich nur mit gelangweiltem Knurren wenn es um Arbeit geht. Arbeitet nicht nach Protokoll, was von Spielern ausgenutzt werden kann. Ihm ist es vollkommen gleich wenn die Spielercharaktere auffällige Sachen tun. Wird er bestochen, hilft er den Spielern sogar: Er kann den Spielern Zugang zum Korridor geben, kennt aber nicht den Code für den Safe. (Die Höhe der Bestechung ist zur Einfachheit des Abenteuers egal, man kann ihm auch einen Anteil der Beute versprechen.)
- **Sandra Quwert, 25 Jahre alt, IT:**
(9 TP | AtkTalent: 3 | Geschick: 1)
Beschreibung: *“Eine schwarzhäufige Frau mit tiefen Augenringen, abwesendem Blick und langsamen Bewegungen. Sie trägt einen viel zu warm aussehenden Pullover, welcher abwechselnd mit Linien und Kreisen bestickt ist.”*
Menschenkenntnis: *“Sie scheint zwar sozial ungeschickt zu sein, aber trotzdem gewissenhaft zu arbeiten. | Man könnte sie wohl leicht belügen.”*
Verhalten: Reagiert generell sehr langsam und redet ungern. **Überreden** ist auf sie um 2 erleichtert. Wird aber bei verdächtigem Verhalten ohne passende Erklärung der Spielercharaktere die Polizei rufen. Wird sie bedroht, wird sie sich mit den Dosen auf ihrem Schreibtisch zur Wehr zu setzen.
Inventar: Safeschlüssel, **Getränkedosen** (Schaden: 2 | KritSchaden: 3)
Hintergrund: Die Zahlenfolge für den Safecode war ihre Idee.

- **Peter Sparr, 50 Jahre alt, Filialleiter:**

(10 TP | AtkTalent: 3 | Geschick: 3)

Beschreibung: "Peter Sparr ist ein freundlicher, dicklicher Mann mit Halbglatze. Er hat immer ein geselliges Lächeln auf dem Gesicht"

Menschenkenntnis: "Ihm liegen wohl die Bank und seine Mitarbeiter sehr am Herzen. | Er scheint aber auch bereit zu sein im Notfall sich zu verteidigen."

Verhalten: Er ist allgemein sehr freundlich und zuvorkommend, solange er die Spielercharaktere für Kunden hält. Stiften die Spielercharaktere zu viel Chaos oder bedrängen sie zu sehr die Mitarbeiter, wird er schnell wütend und versucht sie aus dem Gebäude zu werfen. Ist durchaus zu Gewalt bereit wenn man ihn bedroht und hat dazu eine Waffe im Safe seines Büros.

Inventar: Safeschlüssel

- **Jonathan Müller, unbekanntes Alter, Hausmeister/Übermensch:**

(12 TP | Nahkampf: 5 | Geschick: 5)

Beschreibung: "Ein hagerer, aber sehr sportlicher Mann, trägt eine Latzhose und hat einen Wischmopp bei sich."

Menschenkenntnis: "In seinen Augen ist nur Zielstrebigkeit und blanke Zerstörungswut zu sehen. | Mit ihm kann man wohl nicht verhandeln..."

Verhalten: Jonathan ist gewalttätig und unerbittlich wenn er aufwacht und die Spieler sieht, er redet nicht ein einziges Wort und mit ihm kann nicht verhandelt werden.

Inventar: Wischmopp (Groß | Nahkampf | Schaden: 2 | KritSchaden: 3), **Schlüssel für das Schließfach**

Jeder Charakter trägt einen Safeschlüssel bei sich, welcher alle Türschlösser inklusive Saferaum und Safe im Chefbüro aufschließen kann. Einzige Ausnahme: Der Schlüssel für das Schließfach im Safe muss von Jonathan Müller entwendet werden. Alle Charaktere außer Georg Krumm kennen den Code für den Saferaum (1337) auswendig.

Das Abenteuer:

Kurzübersicht zum Ablauf des Abenteuers:

- Die Spielercharaktere kommen an der Bank an.
- Die Spielercharaktere kundschaften aus und sammeln Informationen.
- Die Spielercharaktere setzen ihren Plan um.
- Die Spielercharaktere gelangen in den Saferaum.
- Die Spielercharaktere sammeln die Beute und fliehen vom Tatort.

Dieses Abenteuer ist sehr offen gehalten und gibt den Spielern einen Anreiz zum experimentieren. Aufgrund der unvorhersehbaren Natur des Ablaufs dieses Abenteuers, sollte man sich nicht zu 100% an alle Informationen in diesem Dokument halten und es wenn nötig selbst im laufenden Spiel der aktuellen Situation anpassen.

Folgendes sollte der Spielleiter im Kopf behalten:

- Es werden für die Dauer des Abenteuers keine anderen Kunden die Bank betreten.
- Egal was passiert, der Hausmeister schläft immer im Saferaum und bekommt von allem nichts mit.

- Es gibt im ganzen Gebäude nur eine funktionierende Kamera (im Korridor), sie wird live von Sandra Quwert beaufsichtigt.
- Wenn es im Hauptraum viel Lärm gibt, so wird Peter Sparr aus dem Chefbüro kommen und fragen was los ist.
- Folgende Gründe sorgen für eine Kontaktierung der Polizei:
 - Die Spielercharaktere werden mit einem Gegenstand gesehen der das Attribut "verdächtig" hat.
 - Ein Spielercharakter wird im Korridor von der Überwachungskamera erfasst, ohne in Begleitung eines Mitarbeiters zu sein oder ohne eine Verkleidung zu tragen.
 - Die Spieler tun ihre Intention des Bankraubs kund.

Zeitdauer und Polizei:

Die vier Stunden können der realen Spielzeit entsprechen, müssen aber nicht. Für gewisse Tätigkeiten wie Gegenstände von John Download anfordern kann die Zeit auch so abgezogen werden. Läuft die Zeit aus, so wird der Geldtransporter ankommen und die Spieler sollten fliehen. Wird die Polizei gerufen, so kommen sie in 30 Minuten an.

(Für weitere Infos, siehe Kapitel [Verfolgungsjagden](#))

Sowohl Polizei als auch die Fahrer des Geldtransporters sind immer zu zweit und schwer zu besiegen. Beide Tragen jeweils eine Pistole bei sich. (Siehe: [Kampftabelle](#))

Prolog:

Montag, irgendwo in einer Kleinstadt in Deutschland.

Hinweis: Das folgende Telefonat findet bei jedem Spieler separat statt.

Dein Telefon klingelt, das Display zeigt dir, dass John Download anruft.

John Download ist dein Schieber, er gibt euch immer die heißesten Infos zu den neuesten Jobs. Ein schlaues Kerlchen, kann Fluchtwagen fahren oder für euch Waffen schmuggeln. Nervig ist nur seine überaus penetrante Stimme.

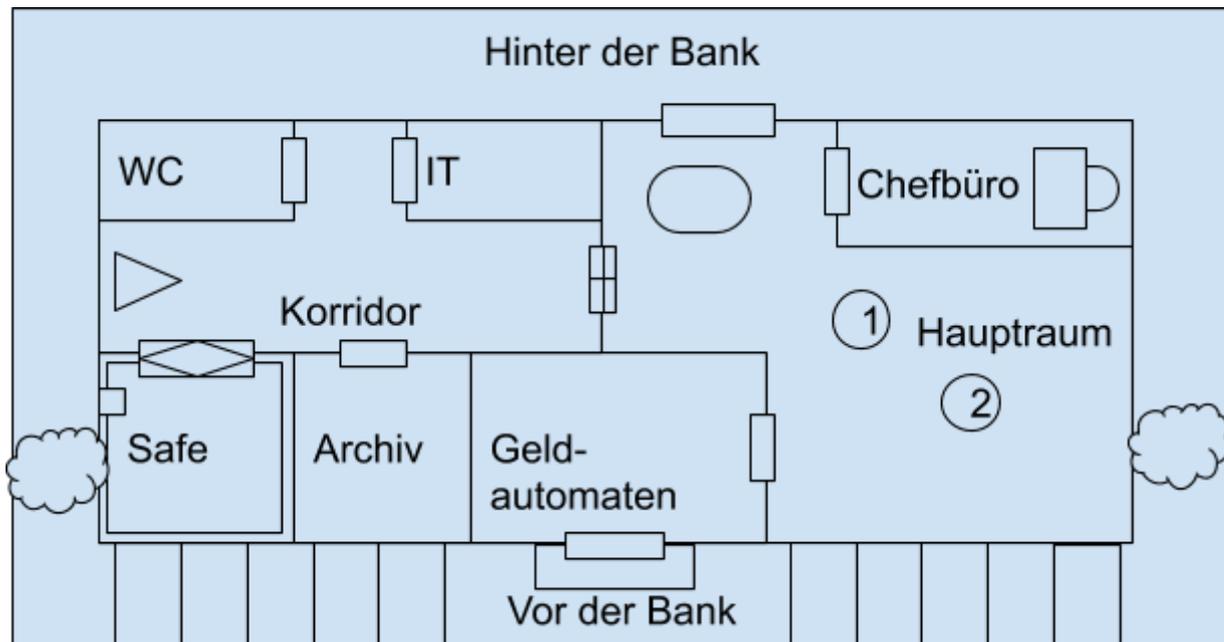
Abheben

John Download mit einer nervigen Stimme: *"Hallihalloooooo [Charaktername], ich hab da nen heisssssen Tipp für dich. N ganz reicher Fatzke hat ne unglaubliche Summe Geld in nem Schließfach in der Bank Kredithai hinterlegt. Du solltest schnell hingehen, in vier Stunden kommt der Geldtransporter und nimmt dir die schönen Scheinchen wieder weg. Aber das schaffffsd du scho, ich hab dir auch Unterstützung organisiert."*

- Nach der Unterstützung fragen.
"Was die Unterstützung ist? Ääh..." John gibt Beschreibungen zu jedem anderen Spielercharakter.

Du solltest losgehen.

Gebäudekarte:



Links: [Vor der Bank](#), [Hinter der Bank](#), [Geldautomatenraum](#), [Hauptraum](#), [Chefbüro](#), [Korridor](#), [Toilette](#), [IT](#), [Archiv](#), [Saferaum](#),

Vor der Bank (Zurück zur Karte):

Ein zufälliger Spielercharakter kommt vor allen anderen an, dieser Spieler wird im folgenden Absatz angesprochen:

Es ist kalt und windig. Oktober eben. Du stehst vor der Bank, das Wort "Kredithai" blitzt über dem Eingang in unaufregenden Leuchttellern hin und wieder auf. Daneben ein Bild eines seltsam verniedlichten Hai-Maskottchens mit Sonnenbrille Zigarre und einem prallen Aktenkoffer voller heraushängendem Geld. In dieser heruntergekommenen Bank soll sich so viel Geld befinden? Lachhaft.

In vier Stunden kommt der Geldtransporter, wo bleiben denn die anderen?

Während du wartest bekommst du eine Textnachricht, sie ist von John Download. Möchtest du sie öffnen?

- Nachricht lesen:
"machd euc kene sorgn, ich hab men Lieferwagn ne strass weider geparkt, für sobld ihr ein Fluctaugo braucht. wen ihr noc wat braacht, kann ichs bringn."
Hinweis: John Download hält sich außerhalb der Karte auf. Die Spieler können ihn bitten einige Gegenstände zu beschaffen, welche er dann 15 Minuten später vorbei bringen wird. Es sind alle Gegenstände erlaubt, die unter dem Kapitel [Gegenstände](#) aufgelistet sind.

Die übrigen Spielercharaktere betreten nach und nach den Treffpunkt. Sie sollen sich jetzt austauschen.

Was tut ihr?

- Mittels **hacken** Internetrecherche über die Bank anstellen. Um 2 erleichtert.
 - Erfolg:
Du bekommst den Grundriss des Gebäudes.
 - Kritischer Erfolg:
Du bekommst den Grundriss des Gebäudes, außerdem erfährst du, dass die Bank fünf Mitarbeiter hat.
- **Hacken** in das Netzwerk der Bank über WLAN (In jedem Raum der Bank möglich.)
 - Du siehst im Netzwerk 4 PCs und eine Überwachungskamera. | Die Überwachungskamera kann gesteuert werden.
- Die Bank untersuchen.

Links und rechts vom Eingang der Bank sind einige Parkplätze auf der vereinzelt Autos stehen.

Rechts vom Eingang ist ein großes Fenster, allerdings erlaubt es dank zugezogener Jalousien keinen Einblick ins Innere.

Der Eingang selbst ist eine Glastür, die den Blick auf einen Raum voller Geldautomaten gestattet.

 - Den Eingang betreten.
Die Spieler betreten den Geldautomatenraum.
- Umgebung untersuchen.

Links und rechts neben dem Bankgebäude sind zwei Büsche. Man könnte durch sie durchkrabbeln, aber man sollte das lieber unauffällig (Schleichen) machen.

 - Durch das Gebüsch **schleichen**.
 - Kritischer Erfolg: Wie eine Schlange schlängelst du dich elegant durch das Gebüsch und knickst nicht ein einziges Blatt um.
 - Erfolg: Du schaffst es ohne Aufsehen zu erregen durch das Gebüsch.
 - Misserfolg: Du machst etwas Lärm, sodass ein aufgeschreckter Vogel der im Gebüsch haust, panisch wegfliegt und dir dabei auf die Schulter kackt. (Der Spielercharakter ist dreckig, sonst kein Effekt.)
 - Kritischer Misserfolg. Du machst ziemlichen Krach, indem du einen kleinen Ast umknickst und dich daran schneidest. Der Spielercharakter bekommt 1 Schaden, sonst kein Effekt.

Unabhängig vom Ausgang der Probe kommt der Charakter hinter der Bank an.

Hinter der Bank (Zurück zur Karte):

Du gelangst hinter die Bank, du siehst folgendes (von Ost nach West):

- Ein großes milchiges Fenster, der obere Teil ist gekippt. Wenn man fit genug ist, könnte man durchklettern.
 - Mit **Fitness** hochklettern
 - Du landest in der .
 - Wahrnehmung auf das Fenster: Man kann nicht erkennen was hinter dem Fenster ist, aber es ist kein Licht an und man kann nichts hören.
- Fensterzeile

- Eine massive Tür, sie hat von dieser Seite einen Türknauf, ohne Schlüssel kommt man wohl nicht rein. [Es könnte sich um einen Hintereingang oder Notausgang handeln.]
- Fensterzeile

Geldautomatenraum (Zurück zur Karte):

Hier stehen nur einige Geldautomaten herum und etwas Bankwerbung sowie eine Mitarbeiterliste hängt an den Wänden. Eine Glastür erlaubt einen Blick in den Hauptraum.

- Bankwerbung untersuchen:
Die Wände im Inneren der Bank sind zugemüllt mit allerlei Bankwerbung. Auf jedem dieser Poster ist ein verniedlichtes Haimaskottchen namens Haiko zu sehen was für verschiedene Angebote und Kontoarten der Bank Werbung macht. *“Unsere Kredite sind der Hammerhai!”* Die Kunden der Bank werden auf den Postern als “Das Monetariat” bezeichnet.
- Mitarbeiterliste untersuchen:
Auf der Mitarbeiterliste sind fünf Namen vermerkt:
 - Elsa Tesmer, Auszubildende zur Bankkauffrau.
Das Bild zeigt eine brünette junge Frau mit strahlendem Lächeln.
 - Georg Krumm, Bankkaufmann
Das Bild zeigt einen schmutzigen älteren Mann dem Müdigkeit ins Gesicht geschrieben steht.
 - Peter Sparr, Filialleiter
Das Bild zeigt einen lächelnden, dicklichen Mann mit Halbglatze.
 - Sandra Quwert, IT
Das Bild zeigt eine geistig abwesende, schwarzhaarige Frau mit tiefen Augenringen.
 - Jonathan Müller, Hausmeister
Ein Bild fehlt, es wurde wohl heruntergerissen.
 Zusätzlich ist neben der Mitarbeiterliste eine Reihe von “Mitarbeiter des Monats“-Fotos, auf jedem Bild ist Elsa Tesmer abgebildet.
- Die Spieler fragen, ob ihre Charaktere in ihren Hintergrundgeschichten öfters Banküberfälle machen, wenn ja:
Du erinnerst dich: Die Automaten sind mit kleinen Kameras versehen, welche den Kunden sehen, der sie gerade benutzt.
Diese Information hat keinen Effekt auf das Abenteuer, sondern soll lediglich die Spieler dazu bringen vorsichtig zu sein. Die Kameras sind in Wahrheit kaputt.

Hauptraum (Zurück zur Karte):

Ihr betretet einen angenehm ordentlichen großen Raum für Kundengespräche. Ihr seht zwei Standpulte an denen jeweils ein Bankmitarbeiter steht. Am rechten Pult seht ihr einen älteren Mann stehen, am linken steht eine junge Frau.

Gegenüber von euch steht ein großer Konferenztisch für Kundengespräche.

Zudem gibt es vier Türen:

- Die Eingangstür
- Eine auffällig als Notausgang beschriftete Tür gegenüber vom Eingang.
- Rechts neben dem Notausgang eine Tür die in einen kleinen Raum zu führen scheint.
 - Untersuchen:
 - Sie ist als Chefbüro beschriftet.
- Eine Tür links vom Notausgang, sie hat eine große "Nur für Personal"-Aufschrift.
 - Untersuchen:
 - Die Tür ist verschlossen.

- Den älteren Mann untersuchen.

- Die junge Frau untersuchen.
Du liest "Elsa Tesmer" auf ihrem Namensschild.

- **Wahrnehmung** allgemein:
Dir fällt ein Feuerfluchtplan mit einem Grundriss des Gebäudes auf.

Chefbüro (Zurück zur Karte):

Du betrittst einen Raum mit einer relativ angenehmen Atmosphäre.

Ein für das Zimmer viel zu großer Schreibtisch steht am anderen Ende.

Hinter dem Schreibtisch ist eine Wand, welche aus Vitrinen für diverse Zertifikate und einem eingerahmten Foto der Belegschaft der Bank, besteht.

Hier arbeitet der Chef, er verlässt nur den Raum wenn er gerufen wird oder es Lärm gibt. Hinter ihm stehen einige Zertifikate die er in seiner Karriere erhalten hat sowie ein eingerahmtes Foto seiner Belegschaft.

In seinem Schreibtisch ist ein Safe eingebaut welcher eine Pistole (mit 10 Patronen geladen), 500€ Bargeld und den Saferaumschlüssel beinhaltet. Den Schlüssel für den Schreibtischsafe trägt der Chef persönlich bei sich.

Korridor (Zurück zur Karte):

Hinweis: Dieser Raum ist abgesperrt und für Kunden normalerweise nicht zugänglich. Zugang muss mittels Einfallsreichtum erlangt werden. Eine einzelne Überwachungskamera überwacht den gesamten Raum, außer den Bereich zwischen Toilette und IT.

- Schwere Tür untersuchen.
Du erblickst eine massive Stahltür, rechts neben der Tür erblickst du ein Kontrollpanel mit einem herkömmlichen Schloss und einem 4-stelligen Codeschloss.
Es müssen wohl beide Schlösser umgangen werden.
 - Das Codeschloss öffnen:

- Die Zahl "1337" in das Codeschloss eingeben.
 - **Hacken**
- Das herkömmliche Schloss öffnen:
 - Den **Schlüssel** eines Mitarbeiters benutzen.
 - **Schlösser knacken**
- Bei einem Fehlschlag an einem der beiden Schlösser verriegelt es sich für 20 Minuten, danach kann man es nochmals probieren.
 - Bei insgesamt drei Fehlschlägen an beiden Schlössern wird automatisch die Polizei gerufen.
 - Bei kritischem Misserfolg dauert die Verriegelung 30 Minuten.
- Wenn beide Schlösser geöffnet wurden, setzt sich die massive Tür in Bewegung.

Toilette (Zurück zur Karte):

Die Toilette hat milchtrübe Fenster, wobei das oberste gekippt ist. Ein Spieler könnte sich mit entsprechender Fitness-Probe Zugang von außen verschaffen. Der Raum beinhaltet eine kleine von innen abschließbare Toilettenbox und davor ein Waschbecken.

IT (Zurück zur Karte):

Du öffnest die Tür und erblickst einen Raum der in dunkles Zwielicht getaucht ist.

Vor dir befindet sich ein eingegengter Arbeitsplatz der mit einem brummenden Serverschrank um das letzte Stück Freifläche zu kämpfen scheint.

An beiden Seiten des Arbeitsplatzes stehen aufgetürmte Getränkedosen eines koffeinhaltigen Markengetränks.

Ein wilder Haufen aus leeren Dosen steht gegenüber einem Stapel aus vollen Dosen.

[Hier sitzt Sandra Quwert und überwacht die Überwachungskamera.]

Archiv (Zurück zur Karte):

Du betrittst einen abgedunkelten Raum, nur einige Regale mit Dokumenten sind sichtbar. Rechts von dir ist ein Lichtschalter an der Wand.

Was tust du?

- Lichtschalter betätigen.
Du befindest dich in einem kleinen Archiv, große Mengen an Ordnern mit Dokumenten sind penibel sortiert in den Regalen geordnet. In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch mit unordentlich verteilten Papieren darauf.
- Papiere lesen.
Es handelt sich um ausgedruckte E-Mails, sie sind allesamt von Elsa Tesmer an Peter Sparr gesendet worden. Jede E-Mail ist von einem Freitag um 12

Uhr verschickt worden. Sie enthalten eine Warnung, dass eine Sicherheitslücke umgehend gestopft werden soll: Im Saferaum befindet sich eine strukturelle Schwachstelle, mit der man von der Westwand mittels hoher Kraft sich Zugang verschaffen kann.

Spieler mit dem Talent Sprengstoffe der Stufe 2 oder höher wissen: Ein Sprengsatz dürfte ausreichen um die Wand zu durchbrechen.

Saferaum (Zurück zur Karte):

Der Geldsack braucht eine Hand aber verbraucht keinen Inventarplatz.

-Abgesperrt mit Schlüssel und Codeschloss-

Hier befindet sich das Ziel in einem großen, offensichtlichen Schließfach. Der Raum ist entweder durch die Kombination von Saferaumschlüssel und Safecode oder durch die Sprengung einer Schwachstelle in einer Wand erreichbar. [Wahrnehmung: Hier befindet sich zudem der Hausmeister immer schlafend, da der Raum vor äußerlichem Lärm abgedichtet ist.] Eine misslungene Schleichen-Probe bringt ihn zum Aufwachen. Ein "Vorsicht, nasser Boden"-Schild steht in der Mitte des Raumes.

Der Hausmeister trägt den Schlüssel für das Schließfach in diesem Raum bei sich.

Das Schließfach muss entweder mit einem passenden Schlüssel oder einer Sprengung geöffnet werden. Die Beute ist ein riesiger Geldsack, welcher keinen Inventarplatz verbraucht.

Alternatives Ende: Wird der Hausmeister kampfflos überwunden (zb durch Fesseln während er noch schläft), so kann ein alternatives Finale ausgelöst werden. Die Spieler werden dann den Safe leer vorfinden und es wird ein Loch im Boden sein. Wenn man dem Loch folgt, so werden die Spieler hinter dem Gebäude eine zweite Diebesgruppe, die sogenannten "Bitemarks", vorfinden welche gerade ihre Beute in den Kofferraum ihres Wagens lädt. Die Spieler müssen nun in einem Auto den Räubern nachjagen um die Beute "zurückzuholen", eine [Verfolgungsjagd](#) bricht aus.

Verfolgungsjagden:

Normalerweise stehen den Spielern 4 Stunden Zeit zur Verfügung bis der Geldtransporter eintrifft.

Wird jedoch durch welchen Grund auch immer die Polizei alarmiert, so wird diese in 30 Minuten bei der Bank sein. Sollten die Spieler so lange brauchen bis entweder die Polizei oder der Geldtransporter hier ist, bricht entweder ein direkter Kampf oder (sollten sie es schaffen zum Fluchtauto zu kommen) so bricht eine Verfolgungsjagd aus. Die Kampfwerte des Gegnerischen Autos befinden sich unter [Kampftabellen](#). Der Beifahrer hat eine Pistole.

Verfolgungsjagden laufen ähnlich wie normale Kämpfe ab, das Auto der Spieler sowie das Auto der Verfolger erhalten beide jeweils 8 Trefferpunkte. Ein Spieler muss das Fahren übernehmen, die anderen Spieler müssen sich zur Wehr setzen. Der fahrende Spieler kann mit waghalsigen Fahrmanövern (Geschick) versuchen seinen Mitstreitern

den Kampf zu erleichtern oder er kann sich nach alternativen Routen (Wahrnehmung) umsehen um die Verfolger abzuschütteln.

Epilog:

Bei Erfolg:

Ihr fahrt zusammen mit der Beute in den Sonnenuntergang. Das Gesetz habt ihr abgehängt, die Mitarbeiter der Bank sind nur noch eine Erinnerung. Ihr seid frei und die Welt steht euch offen. Sogar ein Kredithai ist nicht so gewieft wie ihr Profi-Ganoven.

Bei Misserfolg:

Ihr wurdet geschnappt. Das Geld ist euch aus den Fingern sprichwörtlich geglitten. Hier endet euer Abenteuer.

Tipps und Lösungsmöglichkeiten:

Kredithai ist ein sehr offenes Abenteuer mit vielen Herangehensweisen, unten sind einige gültige aufgelistet:

- Georg Krumm kann bestochen werden, z. B. um den Spielern Zugang zum Korridor zu ermöglichen, er kann jedoch nicht den Safe öffnen da er den Code vergessen hat.
- Mittels Bedrohen jedes Mitarbeiters (außer Georg Krumm) kann man an den Code des Safes kommen.
- Mittels Taschendiebstahl kann man an die Schlüssel der Mitarbeiter kommen.
- Elsa Tesmer kann man in ein Verkaufsgespräch verwickeln und damit ablenken.
- Georg Krumm bitten die Toilette benutzen zu dürfen während Elsa abgelenkt ist.
- In die Toilette über das offene Fenster eindringen, in die IT schleichen und Sandra Quwert ausknocken.
- Im Hauptraum ein medizinisches Problem schauspielern, die Ablenkung kann von anderen Spielern ausgenutzt werden.
- Peter Sparr eine vermeintliche neue Sicherheitssoftware vorführen und bei einer Vorführung stattdessen den Computer hacken.
- Falls gekämpft wird, können Sandra Quwert und Peter Sparr in ihren jeweiligen Räumen eingesperrt werden.
- Der Konferenztisch im Hauptraum kann im Kampf als Deckung genutzt werden oder mit ihm können Türen blockiert werden.
- Spieler können sich in der Toilette verstecken.
- Wenn ein Mitarbeiter beschmutzt wird, so sucht er die Toilette auf um sich zu reinigen.
- Einen Geldkoffer präparieren und ihn in ein Schließfach legen lassen.

Kampftabellen:

Kampftabelle – NPCs:

Name	TP	AtkTalent	Geschick	Aktuelle TP
Elsa Tesmer	8	1	2	

Georg Krumm	8	1	2	
Peter Sparr	10	3	3	
Sandra Quwert	9	3	1	
Jonathan Müller	12	5	5	
Polizist	12	4	4	
Gegn. Auto	8	3	3	

Kampftabelle – Waffen:

Name	Schaden	KritSchaden	Munition	Sonstiges
Fäuste	1	2	-	Nahkampf
Tele-schlagstock	2	3	-	Nahkampf
Bumerang	2	3	-	Fernkampf
Pistole	3	4	10	Fernkampf
Pumpgun	5	6	4	Fernkampf
Taser	Fessel	Fessel	2	Fernkampf; Nur auf 2m
Netzwerfer	Fessel	Fessel	1	Fernkampf; Mehrere Ziele
Sprengsätze	6	6	2	Sprengstoff; Mehrere Ziele

Lizenrechtliches:

Kredithai ist ein simples Pen-and-Paper-Abenteuer für Einsteiger.

Copyright © 2020, Maximilian Auernhammer (rookies.die@gmail.com)



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.